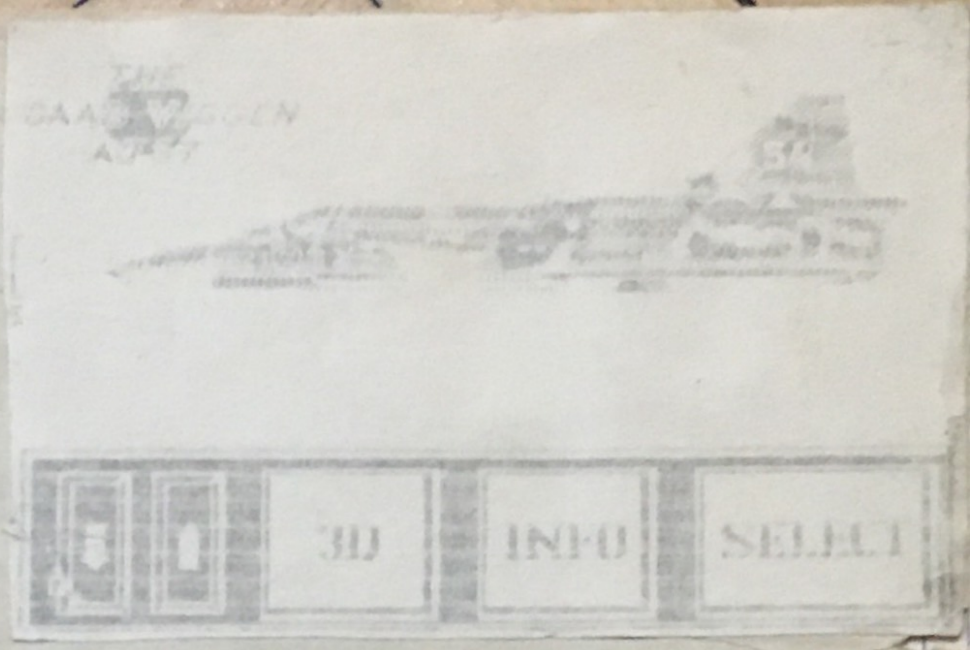


ТЕТРАДЬ

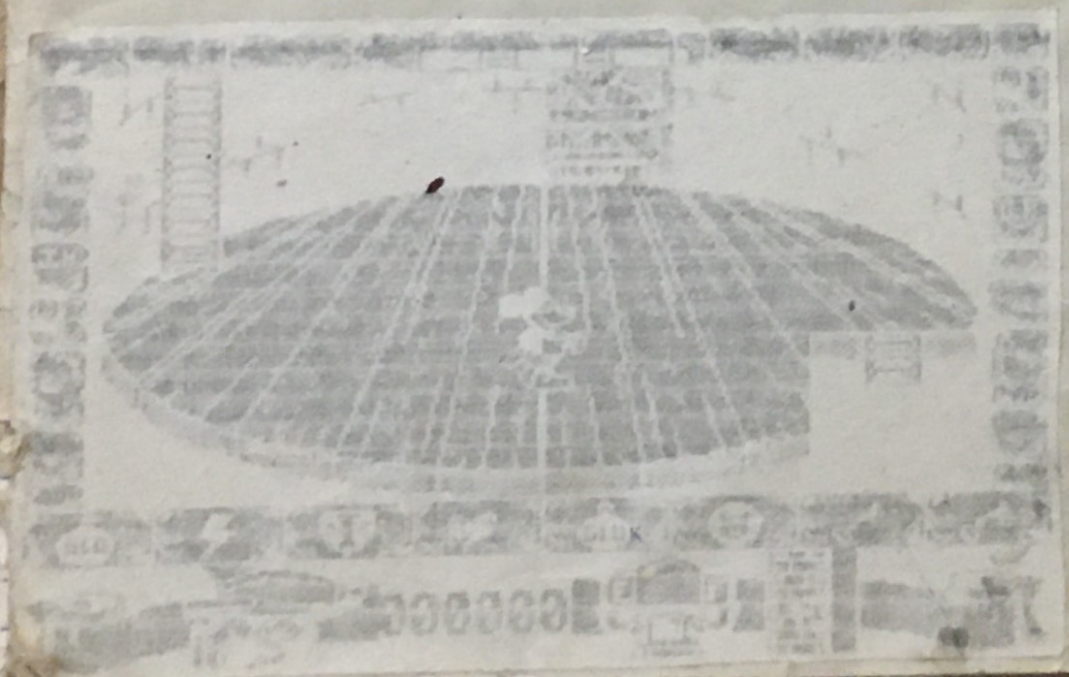
для Описание игровых программ для БПК

учени _____ класса _____

_____ школы _____

совместимых с "ZX-SPECTRUM"

ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ ZX SPECTRUM



N		стр
1	„BAGDAD"	1
2	„DRAUGH?"	3
3	„ARKAEOID"	3
4	„SCOOBY DOO"	3
5	„PEEP SHOW"	4
6	„ROBIN HOOD"	5
7	„SKIING"	5
8	„WARRIORS"	5
9	F-19 (FIGHTER BOMBER) + levels	6
10	ROLLING THUNDER	10
11	MINI - PACKMAN - 89	11
12	DEVIANT 9	12
13	MICKEY MOUSE + 1-4 levels	13
14	SURVIVOR	14

BAGDAD

Вы возникаете в комнате с лампой, которая даёт советы, если потереть ее тряпкой. Тряпку оставьте возле лампы. В одной из комнат стоит женщина, которая просит все прибраться. Принесите ей косу и она уйдет, освободив вам проход. Идите но прежде найдите ключи. В конце стоит шкаф. Откройте его и выйдите на улицу. На фонтане лежит клоун. Возьмите его и назад. Взяв с собой флейту, летите за море. С флейтой в нечете подымайтесь вверх. Выйдя на крышу, прыгните на птицу.

Возьмите крылья птицы, но не оставляйте флейту. Выйдя прыгните в гнездо и идите по крыше чтоб упало осиное гнездо. Из него вылетит оса. Не бойтесь ее. Вы можете поймать ее сачком и убить пешко в одной из комнат. Возьмите трезубец и крылья птицы, летите за море. На фонтане статуе дайте крылья - она взлетит, открыв вам проход вниз. С помощью трезубца возьмите жемчужину. Вернитесь за канатом и, привязав к нему жемчужину, сбейте кокос с пальмы. Теперь можно идти в пустыню. Возьмите тупой ствол, оставив предмет (только не кокос).

Спуститесь в фонтан, возьмите рыбу-шлем и нырните в воду. Замените кокос на зеркало. С зеркалом вернитесь во дворец и покажите его Медузе Горгоне, она окаменеет. За ней великан - он не опасен, но мешает пройти. Возьмите огненный круг и за морем спуститесь в фонтан. С помощью круга откройте люк. Вернитесь во дворец и найдите книгу Али-Бабы. Она открывает пещеру под полом где вы пополните свой кошелек. Идите с ним к открытому шкафу и там сможете войти в двери, которые были закрыты. Там вы найдете палочки и топор. Топором заточите ствол (им можно убить великана). Возьмите хлыст на балконе и идите к дяку. Вытащите машинную ось из колеса и за морем почините фонтан.

Опустится перекидной мост. Зажим лежит возле горящих углей, пройдите вокруг в тапочках. Там вы возьмете с гонятого мальчика. Найдите веник и за шкафом сможете опуститься в подземелье и взять лампу. Вы прошли более 90%. Дальше сами. В течении игры попадается бутылочка - это микстура. Если вы возьмете ее, то при выборе второй игры возьмите в том же месте, где ее нашли.

Управление: 6 - влево; 7 вправо; 9 вперед; 0-прыжок; 8-выбор предметов; 9 - вход в дверь;

DRAUGHT

Шашки.
Ограничение - шашки противника рубятся только по ходу вперед.
Сообщения:
1 „Y" играет до победы, „N" до первой дамки
2 „B" играете черными; „W" белыми.
Ход набирается четырьмя символами (A3B4).

ARKAEOID 2

Игра содержит 33 игровых полей.
Призы
B - переход на следующее поле (стенка в пр. ниж. углу)
P - дополнительная попытка
S - замедление
D - из одного мяча становится три
L - стрельба по кирпичам
E - увеличение ракетки в 1,5 раза
C - ракетка удерживает мячик
Управление:
1 - влево; 2 - вправо; 5 - огонь

SCOOBY DOO

Пес бегает по этажам и борется с нечистой силой. Необходимо освободить 4-х членов, заколдованных и находящихся в колбах.
У героя 5 жизней, но по дороге можно взять дополнительные.
Для освоения игры есть режим практики - кл. „P"
Нажав „5" вернётесь в нормальный режим.
„K" - выбор управления
„J" - джойстик.

PEEP SHOW

Меню:
1 Выбор цвета фона и тона;
2 Выбор уровня игры; (15; 12; 9; 6)
3 Выбор девочек;
4 Старт
Игра идет в три этапа
I Собрать надпись

GOTO	Управление квадратами
THE	„Q" - выбор
PEEP	„P" - перемещение
SHOW	

Заиграет музыка и вы переходите к этапу II
II На экране компьютера появятся 6 разноцветных квадрата. Они соотв. номерам 1; 2; 3; 4; 5; 6.

1	2	3
4	5	6

Нажав любую клавишу квадраты замигают. Запомнив последовательность получим код (например 646531)
Набрав его выходим на III этап
III Если вы правильно ввели код появится надпись „наберите номер кабины". Введите от 1 до 3 и переходим к пип-метру.
При появлении пип-метра нужно часто нажимать на любую клавишу (чтоб двигалась ленточка). Чтоб заполнить быстрее „S/S" и „P" но не быстрее 25 сек чтоб на ~~[illegible]~~ индикаторе было не более 35 сек.
Ознакомившись с содержимым 3х кабин и по истечении времени, вы вернётесь в меню и можете выбрать другую троицу.

ROBIN HOOD

Задача игры пройти все комнаты подземелья замка. Каждое препятствие отнимает энергию, что отражается в правом нижнем углу. Для восстановления имеются вращающиеся блестящие шары. Вначале игры чтоб включить лифт нужно взять ключь.

Управление: 6 - влево; 7 - вправо; 8 - вниз; 9 - прыжок, 0 - огонь.

SKI ING

Человек по имени Гораций хочет покататься на лыжах. У него 40 долларов, он идет покупать лыжи. Нужно перейти дорогу. Если его задавили вычитается 10 долларов. После покупки лыж нужно перейти дорогу назад.

Во время слалома управляешь кл. влево-вправо.

Управление:

I и 6; 1 - влево F и 7; 2 - вправо
Q и 9; 4 - вверх Z и 8; 3 - вниз
S - стоп C/S - пауза

Последовательно кл.: 1; S/S и D; S/S и P; ENTER

Начало: любая клавиша

WARRIORS

Вначале нужно пройти через звезды растрел. их. Затем избегая метеоритов спуститься вниз. Там вы попадаете в лабиринт, внутри которого кристал. Добравшись до него, необходимо вернуться в космолет, после чего сразу переходите в более сложный уровень.

Управление обычное - см. меню.

F-19 (FIGHTER BOMBER)

Группа фирм "ACTIVISION", "MICROPROSE", "VECTOR" представляют на ваш суд программу, которая является серьезным достижением в разработке летных иммитаторов. Динамизм дейсвия, условия приближенные к настоящему полету, умение быстро ориентироваться в обстановке превращают игру в захватывающее дух действо. Для любителей авиационных игр эта программа станет лучшим подарком.

А теперь перейдем к самой игре. После загрузки первого блока на экране вашего монитора появится таблица, куда нужно занести ваше имя, для этого нужно нажать клавишу "SPACE", а затем набрать ваше имя. Если вы все это сделали, то нажмите "ENTER", на следующей картинке вы увидите изображение самолета "SAAB VIGGEN" AJ-37, управляя подвижной стрелкой клавиши O (влево), P (вправо), Q (вверх), A (вниз), подведите ее к полю "3D" и нажмите на "ENTER". Вы увидите самолет в разных плоскостях. Подведя стрелку к полю "INFO" вы узнаете всю информацию об этом самолете. Кроме этого истребителя-бомбардировщика вам предлагается еще три. Это MIG-27 "FLANGER", TORMADO" " -4 "PHANTOM". Если вы выбрали летательный аппарат, подведите стрелку к полю "SELECT" и нажмите "ENTER".

На втором этапе выбора игры перед вами появится ваша полетная карточка, где указано ваше имя, ваш саолет, количество вылетов, расход ракет, количество уничтоженых об"ектов и количество сбитых самолетов. Подведя подвижную стрелку к полю "OK" нажмите "ENTER".

Здесь вам представляется выбор уровня, это свободный полет или полет с заданием. Остальные клетки с уровнями заштрихованы и будут открываться по мере выполнения вами миссии, (тактический, стратегический или наступательный полет).

Следующий этап-выбор миссии. Направляйте стрелку на открытое поле, второе поле откроется после того, как вы пройдете первый уровень, нажав на "ENTER" вы увидите перед собой карту США, где показан маршрут до цели, направляя стрелку на "информационный текст" вы узнаете цель вашего полета.

Вот например одно из заданий:

"разведовательные сообщения показывают террористический лагерь, расположившийся на расстоянии 60 миль западнее авиабазы"...

"можно ожидать переброски стрелков и молниеносное нападение на базу, окружение местности десантниками не дает желаемого результата. Необходим воздушный налет. Вам надо подойти к зоне на малой высоте и уничтожить лагерь противника. В зоне возможного обнаружения вражеских самолетов нет. После выполнения задания вы должны возвратиться на базу"

Если вы поняли задание, переведите стрелку на поле "ОК" И нажмите "ENTER", приступайте к загрузке третьего блока.

НАЧАЛО ПОЛЕТА.

Итак перед вми приборная доска вашего самолета. опишем ее на примере "БОМБЕР" Ф-4. На лобовое стекло вынесено отображение информации о скорости, высоте и азимуте полета. У вас есть индикация о выпуске тормозных щитков, шасси, включении тормоза на ВПП, уменьшании или увеличении тяги двигателя, количестве топлива, выборе оружия и т.д. чтобы разобраться со всем этим попробуем проследить по ходу полете. Итак начнем.

Для запуска двигателя необходимо нажать клавишу "CAPS SHIFT" и одновременно "0". Двигатель развивает полную тягу, о чем свидетедельствует индикатор. Отпускаем тормоза клавишей "W" дрогнули стрелки приборов, самолет начинает набирать скорость, когда он набрал примерно двести км/ч "берем штурвал на себя". Для этого нажимаем клавишу "A". Когда высота достигнет примерно 150-200, убираем шасси клавишей "G". Если они убрались, то на приборной доске надпись "GEAR" из красной сменится на зеленую. Теперь вы можете поздравить себя с успешным взлетом.

Чтобы правильно зайти на цель, необходимо:

1. Снизиться (клавишей S) до высоты примерно 150-200 м.

2. Сравнить показания азимута цели "HDG" (на приборной панели слева) с направлением полета, вынесенным на лобовое стекло "HDG".

3. Клавишами "Z" (левый разворот), "X" (правый разворот), "O" (левый крен), "P" (правый крен) добиться их одинакового значения.

Клавишей "R" вы меняете дальность своего радара. Его показаниям соответствует дальность 1, 3, 6, 12, 25 км. ну, а что, если до противника большое расстояние, а времени у вас не хватает или вам надоело однообразно поглощать км. за км., тогда советуем включить форсаж и скорость заметно увеличится. Это достигается путем нажатия "CAPS SHIFT" и "D". Показание тяги двигателя с красного сменится на желтый.

Теперь о вашем вооружении. Оно состоит из 9 ракет "сайдвиндер" класса "воздух-воздух". 9 ракет "мейверик" класса воздух-земля", и пушки с боезапасом 250 снарядов. Выбор оружия осуществляется клавишей "ENTER". Наименование оружия, которое вы в данный момент хотите использовать, будет высвечиваться на приборной доске справа. Если вы например выбрали "сайдвиндер", то у вас будет показано название ракеты, их количество, а также координаты целей с указанием высоты ,азимута и скорости.

При выборе ракет "мейверик" на лобовом стекле появится перекрестие. Нажатием "SYMBOL SHIFT+"5" вы включаете захват цели головками самонаведения. При правильном выходе на цель "квадрат" захвата находится в районе перекрестия. При прочном захвате квадрат начинает периодически изменять форму. В этом случае возможен пуск ракет с большой вероятностью поражения цели. Стрельба производится с расстояния примерно от 15 до 3 км. до цели клавишей "SPACE". При поражении цели, на приборной доске справа там где наименование вооружения, используемого вами в данный момент, высвечивается надпись "MISS TARGT DESTROYED" и вы спокойно можете приступать за следующие.

Для того чтобы "завалить" самолет противника необходимо:

1. Выбрать ракеты системы "сайвиндер".
2. Узнать о наличии целей в пределах досягаемости радара.
3. Это вы можете узнать, посмотрев на панель, расположенную под панелью выбора оружия. Если целей нет, то возникает надпись "AIR TARGT NONE", если же есть, то указывается ее высота, скорость и азимут. Выберите режим работы радара так чтобы цель была ясно видна на экране радара. Сравняйте высоту вашего самолета с высотой самолета противника и начинайте сближаться. Полезный совет: лучше сбросить скорость, потому что времени на обдумывание ваших действий останется очень мало.

Переключая видимость радара от максимума к минимуму не упускайте самолет противника из виду, т.к. он может обстрелять вас неуправляемыми ракетами. Вы сможете легко уклонится, обходя их стороной, сблизившись с целью примерно на 1 км. вы увидете 2 многоугольника, которые начнут сближаться друг с другом. Если они наложились друг на друга, то следует произвести пуск ракет. Слияние многоугольников дает знать о прочном захвате боеголовками ракет цели. Если цель уничтожена под надписью выбора оружия загорается . табло "TARGT DESTROYED".

При стрельбе из пушки расход боезапаса можно увидеть также на правой панели управления оружием. Пуск ракет и огонь из пушек осуществляется клавишей "SPACE". Если у вас замигала красная лампочка на левой стороне панели, будьте внимательны, вы подверглись обстрелу ракетами вражеского истребителя. Защищаться можно, пустив в ход средства пассивной радиоэлектронной борьбы. Это можно осуществить клавишей "C" (выпуск лент) и "F" (выпуск пыли). Ну а если это не помогло вы увидите разлетающиеся куски вашего самолета.

После того как вы выполнили миссию, вам следует возвратиться на свою базу. Нажав "N" и посмотрев координаты своего аэродрома, скорректируйте свой курс. Когда до него останется примерно 15км., сбросьте скорость. Этого можно добиться двумя способами: или уменьшить тягу, или выпустить тормозные щитки (клавиша B). Когда аэродром появится в зоне видимости, сманеврируйте так, чтобы курс вашего самолета оказался на одной оси с осью взлетной полосы. Выпустите шасси "G" и плавно уменьшая высоту произведите посадку. Когда самолет каснулся взлетной полосы, уменьшите тягу до нуля и включите тормоз. Если у вас выпущены тормозные щитки, уберите их. После того как ваш самолет остановился, тяга убрана полностью, тормоз выключен компьютер запросит вас о том, хотите ли вы повторить миссию или нет. Если вы полностью уверены, что цель поражена, нажмите "N" -нет. А если нет, то "Y" (да). После этого вы можете посмотреть свою летную книжку, где увидите свои успехи и приступить к выполнению следующей миссии.

И наконец о сюрпризе, который выгодно отличает эту игру от остальных. Вы можете обозреть ваш "БОМБЕР" в ходе полета с боку "SYMBOL SHIFT"+"O", сзади "SS"+9 сверху " SS"+8, справа "SS"+7, слева "SS+6, назад "SS"+5 и обратно из кабины "SS"+1, "SS"+4-вид с аэродрома, "+"и "-" приближение и удаления самолета ("K"и "J").

Выход из игры осуществляется одновременным нажатием "CS"и "BS".

Надеямся, что наши советы помогут вам в полной мере насладиться этой прекрасной игрой.

ROLLING THUNDER

Американская расистская организация ку-клус-клан захватила нескольких негров и удерживает их в качестве заложников на одной из своих баз. Правительсто решило послать на освобождение негров легендарного супер-героя Бэтмена, покрывшего себя славой в десятках еще более запутанных и безнадежных дел.

Предварительно разведчики из спецвойск "сас" установили и замаскировали на всем пути Бэтмена на базах террористов запалы патронов для пистолета и автоматического оружия. Двери с патронами помечены специальными условными обозначениями. Войти в дверь: встать точно на середину проема и нажать "вверх". Перепрыгнуть на второй этаж: одновременно "огонь" и "вверх".

Кратковременные касания противника для вас не страшны, однако любой ценой следует избегать попадания вражеских выстрелов, даже одна пуля лишит вас жизни. Спрятаться от них можно двумя способами: перепрыгнуть через пули или войдя в ближайшую к вам дверь. Бежать от выстрелов бесполезно.

Если вы находитесь на верхних этажах, то врагов внизу надо подбивать следующим образом: подпрыгните вверх, затем пригнитесь к полу и поджидайте-кто-нибудь из врагов обязательно сделает попытку прыгнуть за вами. Стреляйте обязательно с некоторым упреждением. Запас патронов ограничен и их нерациональная трата приведет к печальному исходу. На прохождение каждого уровня у вас лимит времени, но обычно его бывает вполне достаточно.

Опасайтесь швырятелей гранат-в любой момент они могут спрыгнуть вниз и выстрелить в Бэтмена. Старайтесь чаще использовать его замечательные прыжки-особенно при долгих ступенчатых спусках вниз-вы значительно сэкономите энергию и патроны. Бочки и неровности почвы не могут служить надежной защитой от пуль, если подойти к ним вплотную-держитесь от них на некотором удалении.

В игре возможна игра с клавиатуры или с любого джойстика, выбор осуществляется нажатием цифровой клавиши от 1 до 4 в начальном меню.

Игра имеет очень хорошую графику и интересный сюжет, легка в освоении начинающими. Общий рейтинг популярности на 1992 год-86%.

MINI - PACKMAN - 89

Эта игра специально для любителей игр "пекменского" типа .Сюжет прост и незатейлив:колобок бегает по лабиринту и собирает еду,разбросаную повсюду в виде точек.Четыре танка патрулируют почти всю площадь экрана и стремятся задавить своими гусеницами колобка.
Но не смотря на простоту игры она обладает очень большой популярностью,феномен которой еще не разгадан полностью.
Появление игры в 1989 году дало мощный импульс для создания игр.с аналогичным сюжетом.
Игра первоначально разрабатывалась для компьютеров с 034 в 128К,поэтому,если вы обладаете стандартными (48к)компьютером то у вас будет идти только 1-ая часть игры-пакмен бегает по лабиринту.Вторая часть доступна владельцам 128к.
Загрузка игры обычна,однако происходит без полос и сопровождается миганием цветного прямоугольника в левом верхнем углу.
Управление главным героем несколько необычно:
Z-лево
X-право
K-вверх
M-вниз
На игровом поле находятся 4 полосатых прямоугольника,если с"есть хоть один из них,то на некоторое время преследователи станут безвредными и вы без труда сможете собирать точки.
При очистке уровня придерживайтесь следующих правил:вначале следует с"есть всю еду в одной четвертой экрана и только после Этого перейти к другой четверти;оставьте один прямоугольник нетронутым-он пригодится в конце,когда придется подчищать экран от нескольких разбросаных точек.
Общий рейтинг игры на 1992 год - 89%.

DEVIANT 9

Действие игры происходит в отдаленном будущем. Внезапно прервалась связь с планетой, стоящей на страже ближней границы космоса. От колонистов, проживающих на планете уже 2 недели не поступает никаких сообщений, хотя по внешним признакам планета работает нормально и автоматика посылает грузы на землю строго по графику. Может просто вышел из строя основной и резервный передатчики? А может эпидемия поразила всех людей? Найти ответы на эти вопросы был послан с Земли отважный разведчик Джо.

Посадив свой космический корабль на поверхность планеты, Джо был неприятно удивлен отсутствием обслуживающего персонала. Но основные неприятности были еще впереди: Телепортировавшись из космопорта на базу к колонистам Джо увидел, что вся база захвачена инопланетянами, которые настроены крайне враждебно ко всем людям. И Джо приходится приниматься за крайне опасную работу - уничтожать "чужих" и разыскивать своих людей. Инопланетяне похожи на ходячих мумий и убиваются только после нескольких попаданий в них.

Конструктивно база выполнена в виде гигантского подземного колодца. Отсутствуют переходы с одного этажа на другой, однако, воспользовавшись телепортами можно попасть в любую точку базы. Телепорт выглядит как одиноко стоящая подставка. Начало игры вы начинаете на телепорте. Спрыгните с него и начинайте очистку уровня. Этаж закольцован, поэтому, если все время бежать в одну сторону, то вы вернетесь в исходную точку. Далее следует воспользоваться телепортацией: встать на телепорт и нажать "вниз", затем вы введите с клавиатуры место, куда хотите переместиться. Название уровня, на котором вы находитесь, отображается вверху экрана.

Во время рейдов по очистке этажей старайтесь не попадать внутрь ядерного реактора, иначе вы попадете в гор"игру-головолоку, где за 30 секунд вы должны задвинуть в реактор охлаждающие стержни, в противном случае база взорвется и игра прекратится.

В игре возможно управление от джойстиков, на прямую связанных с клавиатурой, они програмируются в начале игры.

Очень эффективное оружие - бомбы. В начале их у вас нет, но если вы выйдите живым из реактора (даже при минимальных навыках это не сложно) количество бомб увеличится.

MICKEY MOUSE

Пещеру, в которой жили сказочные герои Уолта Диснея захватили злобные приведения. выгнав жителей на улицу. Отважный мышонок Микки решил проучить нечистую силу и вновь вернуть обитателей в пещеру. Кроме того, приведения расташили по всей пещере продукты, приготовленные на зиму и сооружение провианта также входит в число обязанностей Микки.

Игра начинается на 1-ом этаже пещеры, и, по мере сбора продуктов и уничтожения приведений, мышонок по лестницам продвигается на верхние этажи. У Микки есть 2 ключа от комнат поэтому он может входить в помещения на этажах.

Запас энергии у вас ограничен, однако восполнить его можно за счет еды и колбочек с живительной силой, которые образуются на месте убитого приведения. Стрельба происходит за счет убыли энергии, никогда не стреляйте просто так, для собственного удовольствия.

Уровень энергии отображается внизу в виде полоски- с буквами "E-F", "конец-полный". Внизу также показаны те предметы, которые Микки должен собрать.

Не пытайтесь убивать больших приведений мумий-пули им не страшны, хотя маленькие мумии убиваются после первого же попадания в них. Всячески избегайте с ними встречи и первом их появлении бросайте все и бегите на лестницу-там вы будете в полной безопастности.

Несколько необычно показан внутренний вид пещеры-экран идет полукругом и все перемещения желательно делать по кривым траекториям, чтобы Микки не сорвался вниз. Падения отнимают много энергии, и чтобы ее восстановить, придется много пострелять.

Графика игры проработана очень тщательно. Фигурки персонажей весьма занимательны.

Рейтинг игры на 1992 год - 59%.

SURVIVOR

Вы спокойно летите на своем небольшом космическом корабле, возвращаясь домой после тяжелой и опасной экспедиции. Стоило вам расслабиться, как вдруг неожиданно бортовой компьютер дал сигнал тревоги: на корабль проникли чудовища с планеты "АРХУНУС" и активно размножаясь, проникают во все отсеки. Вы должны, путешествуя по кораблю, уничтожать врагов и собирать предметы, необходимые для поддержания сил (они отображаются переливающимися цветами). У вас неограниченый запас гранат, однако некоторые чудовища их не боятся, большинство же погибает только после нескольких поражений. Для того, чтобы бросить гранату, нажмите "огонь", затем подержите эту клавишу нажатой: чем больше времени вы ее держите, тем дальше полетит граната после отпускания клавиши. Берегитесь столкновений с врагом: любое прикосновение к ним уменьшает вашу силу и энергию.

На корабле есть много мест где легко провалиться, но очень трудно выпрыгнуть, но не отчаивайтесь. Дайте человечку распрыгаться, удерживая "вверх" и каждый последующий прыжок он будет делать больше, чем предыдущий.

Текущее положение дел можно узнать, нажав в любой момент "SPACE".

В нижней правой части экрана окошко с данными: количество очков, сила и количество предметов, которые надо собирать, они отображаются в виде вертикально стоящих в два ряда маленьких закрашеных элипсов.

По кораблю можно ходить вправо, влево по комнатам, однако часто это пространство весьма ограничено, и после того, как вы исследовали и собрали все предметы с этого уровня, можно на лифте переходить на следующий этаж. Для этого встаньте точно на середину проема и нажмите "вниз" – вы войдете в лифт, нажмите "вверх" или "вниз" вы управляете лифтом. Выход на нужном этаже: "вправо" или "влево".

Игра имеет замечательную графику и проста в освоении. Загрузка стандартная, по ее завершению выберите джойстик или клавиши, нажимая "SPACE" и перемещая указатель. "0" – начало игры.

Знай и обязательно соблюдай следующие правила дорожного движения:

— ходи только по тротуару, придерживаясь правой стороны;

— там, где нет тротуаров, иди по левому краю дороги, навстречу движущемуся транспорту;

— подчиняйся сигналам светофора и только при зеленом свете переходи улицу;

— прежде, чем начать переход, убедись в его безопасности;

— не выходи внезапно перед идущим транспортом: помни, никакая машина мгновенно остановиться не может.

Архангельский ЦБК

листов.